

# Dance Challenge Cup 2024

## in OKAYAMA/NAGANO/FUKUOKA/SAPPORO

### 大会要項

- 1. 大会名称** Dance Challenge Cup 2024 in OKAYAMA/NAGANO/FUKUOKA/SAPPORO
- 2. 期 日**  
岡山 2024年6月1日(土)  
長野 2024年6月8日(土)  
福岡 2024年6月8日(土)  
札幌 2024年6月16日(日)
- 3. 会 場**  
岡山 ジップアリーナ岡山  
長野 長野運動公園総合体育館  
福岡 かすやドーム  
札幌 北ガスアリーナ
- 4. 主 催** NPO(特定非営利活動法人)ミスダンスドリルチーム・インターナショナル・ジャパン
- 5. 大会参加費** 1 エントリー毎、チーム参加費 20,000 円(5名分の参加費含む)参加者 1名追加につき 4,000 円追加。4名以下で参加の場合もチーム参加費 20,000 円が必要となる。

### 6. エントリーについて

#### ① 参加同意書について

本大会要項をはじめ本法人の定める諸規定・ルールを確認・了承の上、代表者・選手・保護者の理解の元、参加同意を得た上で本大会へエントリーすること。

大会参加にあたり“参加同意書”(ホームページ Top ページ右上“各種書類”より取得)をエントリー受付完了後、速やかに事務局まで郵送にて提出すること。

#### ② エントリー受付

- \* エントリー総数には上限がある。エントリーは先着順。
- \* エントリーはWEB上のフォームで行う 1.チーム登録と Excelシートで行う 2.選手登録の二段階で行う。
- \* 1.チーム登録及び 2.選手登録の受付をもってエントリーとする。

#### ③ 複数部門へのエントリー

- \* 1名につき同日内2エントリーまで可。
- \* 複数部門に出場する場合は、重複関係がわかるよう 2.選手登録シートに記載すること。

#### ④ エントリー方法およびエントリー期間

- \* [応募フォーム](#)より 1.チーム登録を行うこと。

**エントリー申込 2024年4月24日(水)より5月7日(火)まで**

- \* 申込期間中でもエントリー定数に達した時点でエントリーを締め切る。
- \* 2.選手登録シートは 1.チーム登録をした団体にメールにて配信する。
- \* エントリー締め切り後、大会事務局より順次確認メールを送信する。  
確認メールを受信するまで、電話での問い合わせ・受付前に入金は行わないこと。

## ⑤ エントリーの注意事項

- \* 1.チーム登録フォームに入力漏れ、不備があった場合は**無効**となる。
- \* 2.選手登録シートは **Excel 形式**のみ受付可。Numbers・PDF 等その他のファイル形式は受付不可。
- \* エントリー後の増員、メンバー変更は参加費の入金期日までに修正した 2.選手登録シートを再度提出すること。
- \* 同一内容のエントリーを複数行った場合、同一団体からのすべてのエントリーを**無効**とする。
- \* 理由の如何にかかわらず**大会参加費は返還しない。**

## 7. 大会時の引率・音響係について

### ● 引率登録

- ★ 大会当日はエントリーごとに引率 2 名を登録・帯同することができる。
- ★ 引率の登録はエントリー時に 2.選手登録シートに記載すること。  
エントリー時に引率者が確定していない場合は引率予定者を記入し確定後速やかに再提出すること。
- ★ 参加費は不要。大会当日は登録選手と行動を共にすることができる。

### ● 引率について

- ★ 引率責任者は **18 歳以上**に限る。
- ★ 引率登録者は別に定める大会規約に則り大会出場に関するチームの責任の一切を負う。
- ★ 大会当日の選手受付は引率登録者が行うこと。

### ● 音響係について

- ★ 引率登録者内で大会当日の音響係を定めること。
- ★ 大会当日、持参した音源再生用デバイスでの再生に不備がないか確認すること。
- ★ 本番演技時音響席にて持参した音源再生用デバイス(デジタルオーディオプレイヤーまたはスマートフォン)を使用して音源の再生を行う。主催者が準備をする 3.5mm ステレオミニプラグ(イヤホンプラグ)を、持参した音源再生用デバイスに自身で接続すること。
- ★ 音源再生用デバイスに収めたものと同様の予備音源(USB メモリ)を持参すること。
- ★ 13 項「演技前、演技中の中断について」(2)、(3)の申告・申請の判断をすること。

## 8. 実施部門/部門毎の審査ポイント及び編成

※下記にあるテクニックとは各年代・チームにあったテクニックを指す。

### ① Challenge Pom 部門・Song/Pom 部門

※Tiny 編成、Masters 編成は Challenge Pom 部門のみの実施となる。

POM を生かし視覚的効果のある構成と正確でシャープなアームモーションが求められる。

※全員で全体の 80%以上 POM を使用すること。

### ② Jazz 部門

ダンステクニックと振付・音楽が融合した構成、技術の正確性とバレエベーシックが求められる。

### ③ Hip Hop 部門

音楽と調和した連続性のある構成と技術の正確性、ボディコントロールが求められる。

### ④ Dance Drill 部門

設定されている部門以外のダンスジャンルであること。

各ジャンル(プロップ/メジャーレット/フラッグ等)の特徴を生かした構成が求められる。

### ⑤ Solo 部門

ダンステクニックと振付・音楽が融合した構成、技術の正確性とバレエベーシックが求められる。

また、1人でどこまで会場を魅了できるかが重要となる。

上記①～④までのジャンルがベースになっている事が望ましい。

### ⑥ Duet 部門

各ジャンルのダンステクニックと振付・音楽が融合した構成、技術の正確性が求められる。

上記①～④までのジャンルがベースになっている事が望ましい。

## 9. 編成と出場資格

| 編成      | 出場資格            |
|---------|-----------------|
| Tiny    | 出場選手全員が未就学児の編成  |
| Mini    | 出場選手全員が小学校4年生以下 |
| Youth   | 出場選手全員が小学校6年生以下 |
| Junior  | 出場選手全員が中学生以下    |
| Senior  | 出場選手全員が高校生以下    |
| Masters | 30歳以上の選手を含む編成   |
| Open    | 年齢による出場制限なし     |

## 10. 出場人数、演技時間

| 部門                                     | 出場人数 | 演技時間    |
|--|------|---------|
| Challenge Pom、Song/Pom、Jazz、Hip Hop 部門 | 3人以上 | 2分15秒以内 |
| Dance Drill 部門                         | 3人以上 | 2分30秒以内 |
| Solo 部門                                | 1人   | 1分30秒以内 |
| Duet 部門                                | 2人   | 1分30秒以内 |

※演技時間とは、動き出しもしくは曲の始まりから、動き終わりもしくは曲の終わりまでとする。

※入場は最初の選手が演技フロアに入ってから演技開始まで15秒以内とする。

## 11. 評価について

★ 下記点数によりエントリー選手全員にそれぞれ金、銀、銅のメダルが送られる。

| メダル | 銅    | 銀      | 金    |
|-----|------|--------|------|
| 点数  | ～69点 | 70～79点 | 80点～ |

## 12. 演技フロア

- 演技フロアはバスケットコートと同じ縦15m×横28mとする。
- 演技フロアの中央に縦のラインを引く。さらにセンターポイントとして横に1mラインを引く。
- 全ての演技は演技フロアの中で行わなければならない。
- 演技フロアの保護のため、出場選手はピンヒール等の床に傷のつく恐れのあるシューズを着用してはならない。

また演技に使用するバトン、プロップ等の先端や床との設置面にゴム等を装着し床に傷を付けない処置をすること。

## 音源について

- a) 9項が定める演技時間内に収まるよう編集すること。
- b) 編曲されている場合でも1曲として編集すること。
- c) 違法ダウンロードによる楽曲(サンプル楽曲含む)を使用しないこと。
- d) タイムテーブル発表後、大会の一週間前までに別紙「大会使用音楽届出」(ホームページ Top ページ右上「各種書類」より取得)に必要な事項を入力の上、出場団体専用ページに公開する大会使用音楽届出提出フォームより提出すること。
- e) 出場に関しての留意事項  
曲の歌詞は、全ての観客が聞くに相応しいものであるよう最大限の努力をすること。  
日本語以外の歌詞の楽曲を使用する際はその歌詞に不適切な言葉がないか必ず確認をすること。

## 13. 演技前、演技中の中断について

- (1) 怪我等の発生、施設・音響機材の不具合、道具類のトラブル等の不測の事態が発生した場合は主催者の判断で演技を中断することができる。
- (2) チームの音響係による主催者音響スタッフへの申告で演技を中断することができる。
- (3) 演技の中断が発生した場合、再演技の申請をすることができる。
- (4) 再演技は1曲通しで行うこととし審査は演技中断以降の部分のみが対象とする。
- (5) 再演技の可否および実施タイミングは主催者が判断する。
- (6) チームの過失による中断は原則再演技を認めない。

## 14. セーフティガイドライン

本大会では安全に競技を行うため下記のセーフティガイドラインを設定する。

- A. シューズを必ず着用すること。(スキンシューズなどのダンスに適したシューズは可)
- B. 手具(ポンポン、バトンなど)を持った状態での演技フロア上での体重をかける技やタンブリングは禁止。(ストールなどを含む)  
例外：前転・後転・ショルダーロールは認められる。
- C. 空中から足の裏以外で着地することは禁止とする。技の失敗もこれに含む。  
ただし腰の高さを上回らない空中からであれば肩、背中、座位での着地は実施可。  
いかなるジャンプからでも、腕立て伏せのポジションでの着地は実施可。
- D. 空中で回転を伴うアクロバット技については一人で行うこと。(バックフリップ、側宙、バク転など)
- E. ペアやグループで行う技は下記の条件下で実施可とする。
  - ① 体重がかかる手に何も持っていない状態で他の選手に接していること。
  - ② トップの選手の高さの上限はベースの選手の肩の高さでの直立姿勢とする。
  - ③ トップの選手の腰がベースの選手の頭の高さを超える場合、ベースを3人以上つけること。
  - ④ フロアへの着地の際、ベースの選手がトップの選手を投げ上げてはならない。
  - ⑤ ベースの選手は乗り込みから着地までトップの選手に触れていること。  
\*ただしトップの選手の腰がベースの選手の肩を超えない高さからであれば飛び乗ること、プッシュオフ、ジャンプ、リープなどで着地することは可。
- ⑥ 前後方向の回転を伴う乗り込み・フロアへの着地は禁止とする。

## F. Challenge Pom 部門【Tiny/Mini/Youth/Masters 編成】

上記 A～D に加えて下記の規定を順守すること。

### \* Kick

- 回転を伴うバリエーションは実施不可。(レッグホールドターン、スコープオンターン、イリュージョンなど)

### \* Turn

- ピルエットはパッセ 2 回転まで実施可。
- シングルピケ、シェネは 2 連続まで実施可。
- フェットターンは実施不可。

### \* Jump & Leap

- スタートから着地までに足のポジションや体の向きが変わるものは実施不可。

例：実施可 トウタッチ、ジュッテなど

実施不可 スイッチリープ、ジュッテセカンドなど

- 回転を伴うものは実施不可。(ソデバスク、カリプソなど)

### \* コンビネーション

- 2 連続まで実施可。(シングルピケ+シェネ、ジュッテ 2 連続、ピルエット+トウタッチなど)

※コンビネーションとは、テクニックとテクニックの間に 1 カウント以上のステップやポーズ、振付を挟まず連続して行うことを指す。

### \* アクロバット

- 前転・後転・ショルダーロールのみ実施可。

### \* ペア・グループ

- 床から離れずに体重をかける・かけ合う技は実施可。

## G. Challenge Pom 部門【Junior/Senior/Open 編成】

上記 A～D に加えて下記の規定を順守すること。

### \* Kick

- 回転を伴うバリエーションは実施不可。(レッグホールドターン、スコープオンターン、イリュージョンなど)

### \* Turn

- ピルエットは 2 回転まで実施可。足のポジションは自由とする。
- シングルピケ、シェネは 2 連続まで実施可。
- フェットターンはグランフェット、アラセゴンフェットのみ、シングルターン 3 周まで可。脚のポジションの変更は不可。他の技と繋げてはならない。実施は演技を通して 1 箇所までとする。

### \* Jump & Leap

- スタートから着地までに足のポジションや体の向きが変わるものは実施不可。

例：実施可 トウタッチ、ジュッテなど

実施不可 スイッチリープ、ジュッテセカンドなど

- 回転を伴うものは実施不可。(ソデバスク、カリプソなど)

- \* コンビネーション
  - 2連続まで実施可。(シングルピケ+シェネ、ジュッテ2連続、ピルエット+トウタッチなど)
  - ※コンビネーションとは、テクニックとテクニックの間に1カウント以上のステップやポーズ、振付を挟まず連続して行うことを指す。
- \* アクロバット
  - 前転・後転・側転・ショルダーロールのみ実施可。
- \* ペア・グループ
  - 床から離れずに体重をかける・かけ合う技は実施可。

H. その他、審判員が危険とみなした行為。

## 15. ペナルティ(全部門共通)

- ① エントリー資格を有さない者が出場した場合、**失格**とする。
- ② エントリーした選手以外、または多い人数が出場した場合、**失格**とする。
- ③ 9項が定める演技時間を5秒超過した場合は結果より**2点減点**する。
- ④ 11項d)演技フロア保護の為の適切な処置がされなかった場合、**失格および修繕の為の実費を請求する。**
- ⑤ 12項c)違法ダウンロードによる楽曲(サンプル楽曲含む)の使用が発覚した場合、**失格**とし発覚のタイミングを問わず**結果をはく奪**する。
- ⑥ 14項が定める禁止事項一回の実施につき、結果より**2点減点**する。
- ⑦ 審判員が危険とみなした行為を実施した場合、その程度により**警告、減点、失格**とする。
- ⑧ その他、本大会要項及び別に定める大会規約に反した場合、その程度により**警告、失格**とする。

## 16. 共通審査項目

フロア全体を使い SHOW UP された観客を魅了するパフォーマンスとその完成度が要求される。

**部門ごとのテクニックにおいて難度の高さがすべてではない。**

**未熟なものは逆に作品の完成度を下げってしまうことになる。**

### 【演技内容】

- a) チーム/部門ごとのオリジナリティある演技。
- b) 多様なフロアの使い方、フォーメーションの連続性のある移り変わり。
- c) 技の難度がチームのレベルにあってること。

### 【実施】

- 正確さ。(一致した動き、人と人との間隔が均等であることなど)

### 【演技者としての自覚】

- 観客を楽しませる表情、表現力、アピール。

### 【身だしなみ・楽曲】

- 音楽・衣装・振付・メイクは選手の年齢に適したすべての年代の観客にふさわしい内容であること。  
公序良俗に反する挑発的・攻撃的・性的・下品な表現/ものを避けること。
- 不適切な音楽・衣装・振付・メイクは審査員の採点に影響を与える可能性がある。

- すべての衣装は安全かつクリーンで過度な露出は控えること。スカート・ブリーフ・ホットパンツ等、丈の短い衣装の場合は必ずタイツを着用すること。演技中の着衣の乱れはその程度により警告、減点、失格となる場合がある。
- 衣装の一部としてアクセサリを着用することは可。
- 工夫を凝らした美しい衣装。(年齢に合ったものを着用し、観客に不快感を与えるものは避けること。)

#### 17. 大会に関するお問い合わせ

NPO(特定非営利活動法人)ミスダンスドリルチーム・インターナショナル・ジャパン

問い合わせメールアドレス：[info@dancedrilljapan.com](mailto:info@dancedrilljapan.com)

郵送での提出先：〒102-0083 東京都千代田区麴町 2-5-20 押田ビル 3F 電話番号 03-3556-6080